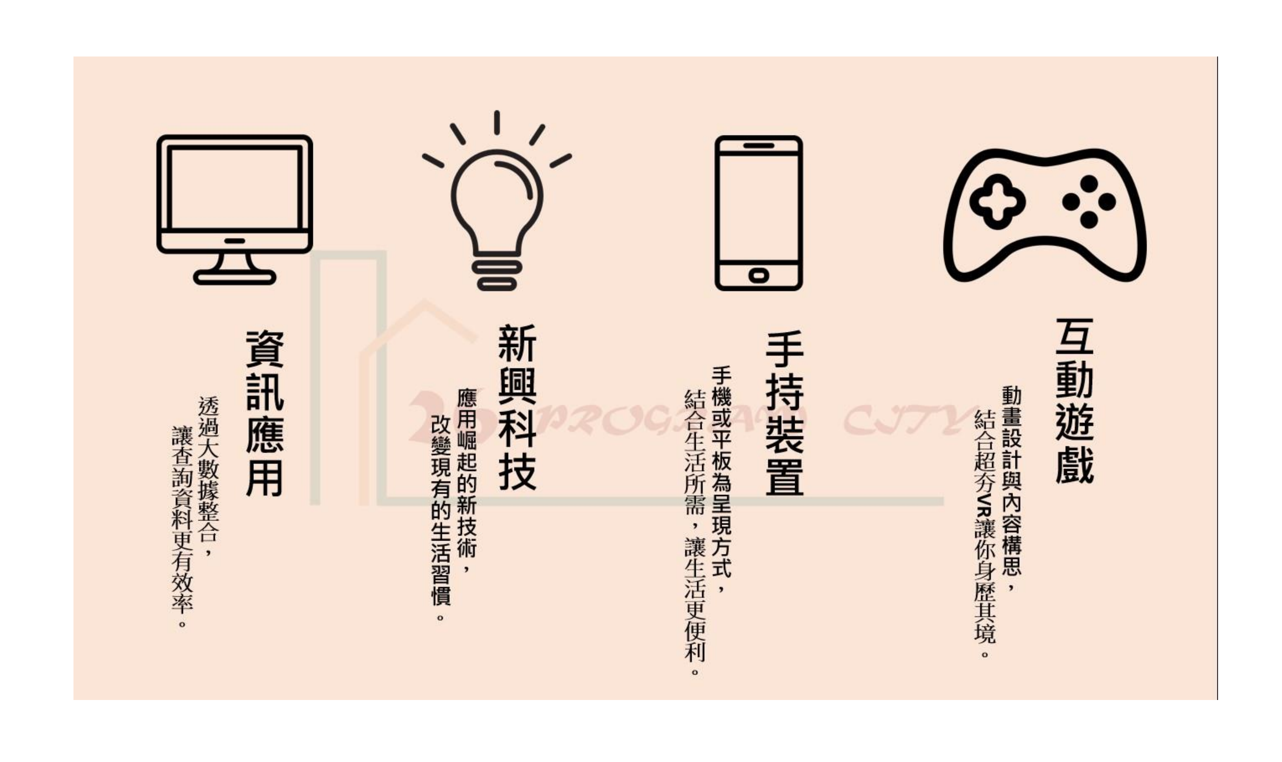
世新大學資訊管理學系



第26屆畢業成果展

目錄



資訊應用
透過大數據整合，
讓查詢資料更有效率。
新興科技
應用崛起的新技術，
改變現有的生活習慣。
手持裝置
手機或平板為呈現方式，
結合生活所需，讓生活更便利。
互動遊戲
動畫設計與內容構思，
結合超夯VR讓你身歷其境。

展場地圖



資訊應用	互動遊戲	手持裝置	新興科技
15. iTLive 18. Let's eat Better 19. 智慧停車管理系統 22. DEFI 25. 樂trip	09. 躲避球生 26. 時空 27. 追憶 30. 心劫 33. Annihilate Enemy 34. 雪峰計畫 36. 世新e點通 37. Apollo 19	03. 小豬外送 04. Better Barter 05. IN-AR室內導航 06. Life for fun 07. 小白兔勇者 11. MasterFun 13. 譯·識 14. Roni 17. 夢 23. ManagerShift 24. EAT點靈 31. AR虛擬開關 32. 郵你真好	01. 點名小幫手 02. 大學生物品交流平台 08. 無人駕駛仿真機汽車 10. 百草物語 12. 遺失物協尋系統 16. 膳食平衡分析系統 20. EDS小助手 21. 智能行走車 28. 安全駕駛 29. 無尾熊教室溫度計 35. 夢想音樂桌



資訊應用

DEFI

類別：資訊應用

指導老師：吳瑞堯

組長：陳定瑭

組代：許凱崴

組員：彭筠婷、魏世敏、陳姿蓉



中華民國知名的運動員使用的產品都是國外的大品牌。DEFI 為我們台灣自創羽球用品的品牌，我們以發揚台灣產品的角度出發，建置一個台灣運動品牌的官方網站。此官方網站主要提供線上購物功能，使用美觀且完善的頁面，讓顧客在第一時間看見最新商品並下單。



iTLive

類別：資訊應用

指導老師：陳怡彰

組長：郭宇晨

組代：周佩儀

組員：黃詩涵、黃渝涵、許博翔



iTLive 是基於 Youtube 直播所做的平台延伸，當 Youtube 開啟直播後，透過 google 帳號，可轉介至 iTLive 平台進行競標拍買，拍賣模式可依據使用者喜好做設定，確定得標後，商品得在網站中進行線上即時付款，為保障買賣雙方權益，降低棄標及惡意競標者，採用電話綁定及驗證帳號方式進行檢核。



大專(學)生
物品交流平台

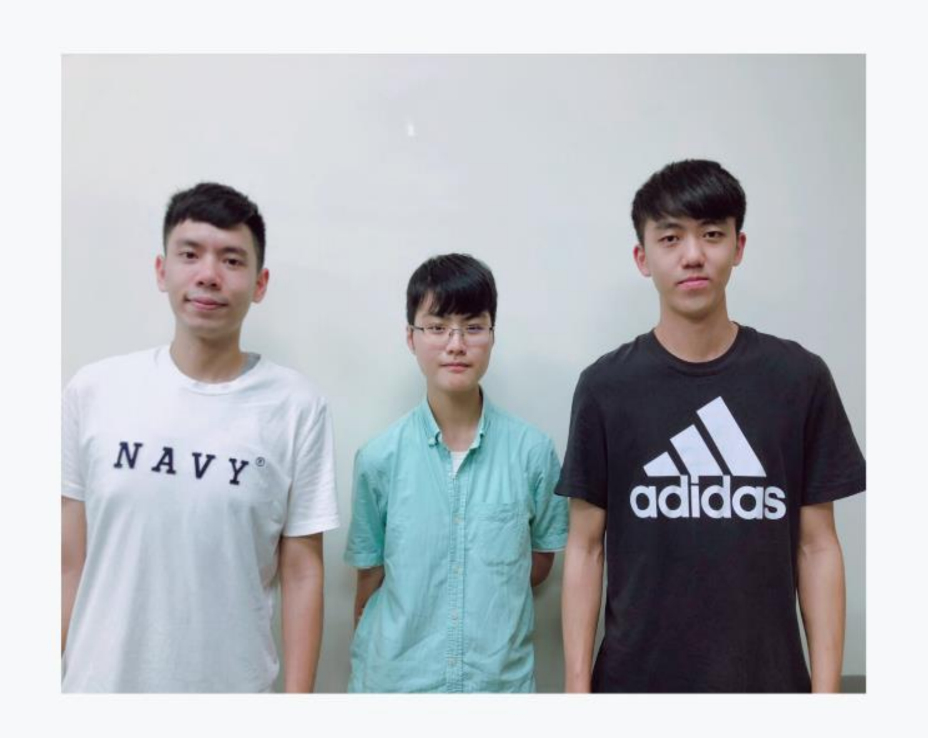
類別：資訊應用

指導老師：陳育亮

組長：蕭羽恩

組代：陳俊叡

組員：楊雅婷



因網際網路的發達，使網路的商品交易量日益增加，也因此資訊安全變得更為重要。為了讓人們達到更便利有效且安全的交易方式，我們團隊透過 Wordpress 來開發這款物品交流平台，讓每一位消費者在購物時既方便使用，又可同時使賣家與買方都能在交易中受到安全的保障。



Let’ s Eat Better



類別：資訊應用

指導老師：郭展盛

組長：蔣珈文

組代：蔡可萱

組員：陳婷婷、陳冠權、邱嘉晟

Let’ s Eat Better 是一個健康飲食諮詢平臺，此系統特別的地方在於市面上幾乎都是單一功能的系統，而我們將查詢食物及紀錄飲食的功能結合在一起，更提供了飲食排行供使用者參考。系統中還有吸引目光的視覺化圖形可讓使用者進行體重或熱量的追蹤，透過此系統達到目的。



小豬外送

類別：資訊應用

指導老師：郭展盛

組長：楊岳錡

組代：王浚愷

組員：何岱融、謝易勳、洪源億



顧客在進入該系統 APP 可以點選自己的喜好，而 APP 會根據顧客登入時所設置的喜愛點做定位，顧客的餐點經由手機 APP，將顧客的點餐傳送至店家、外送人員。將菜單選項資訊電子化，透過消費者點選後加以確認的方式，記錄顧客需求，降低廚房出單錯誤的機率。在確認後，顧客會接收到預估到達的時間通知，在餐點出發時，顧客可以通過手機的定位了解到目前外送員的相對位置。餐點送達後，顧客除了可以使用現金支付也可以使用 NFC 的付款方式。

停車場管理系統

類別：資訊應用

指導老師：劉立民

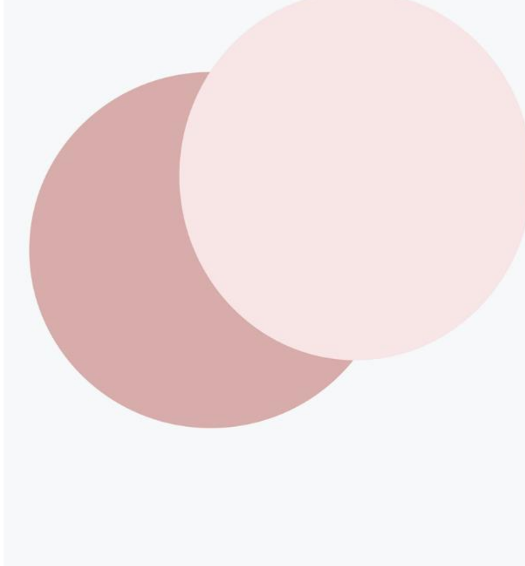
組長：林俊丞

組代：廖山玉

組員：唐浩然、陳冠銓、賴祥和



因應資訊普及生活時代，為了方便停車使用者，取代傳統刷卡式進出停車場，改以辨識車牌方式確認使用用戶，另方面也為整合用戶資料，解決即便忘記帶卡無法進出問題，達到科技結合生活應用。





樂 Trip

類別：資訊應用

指導老師：吳瑞堯

組長：吳富珉

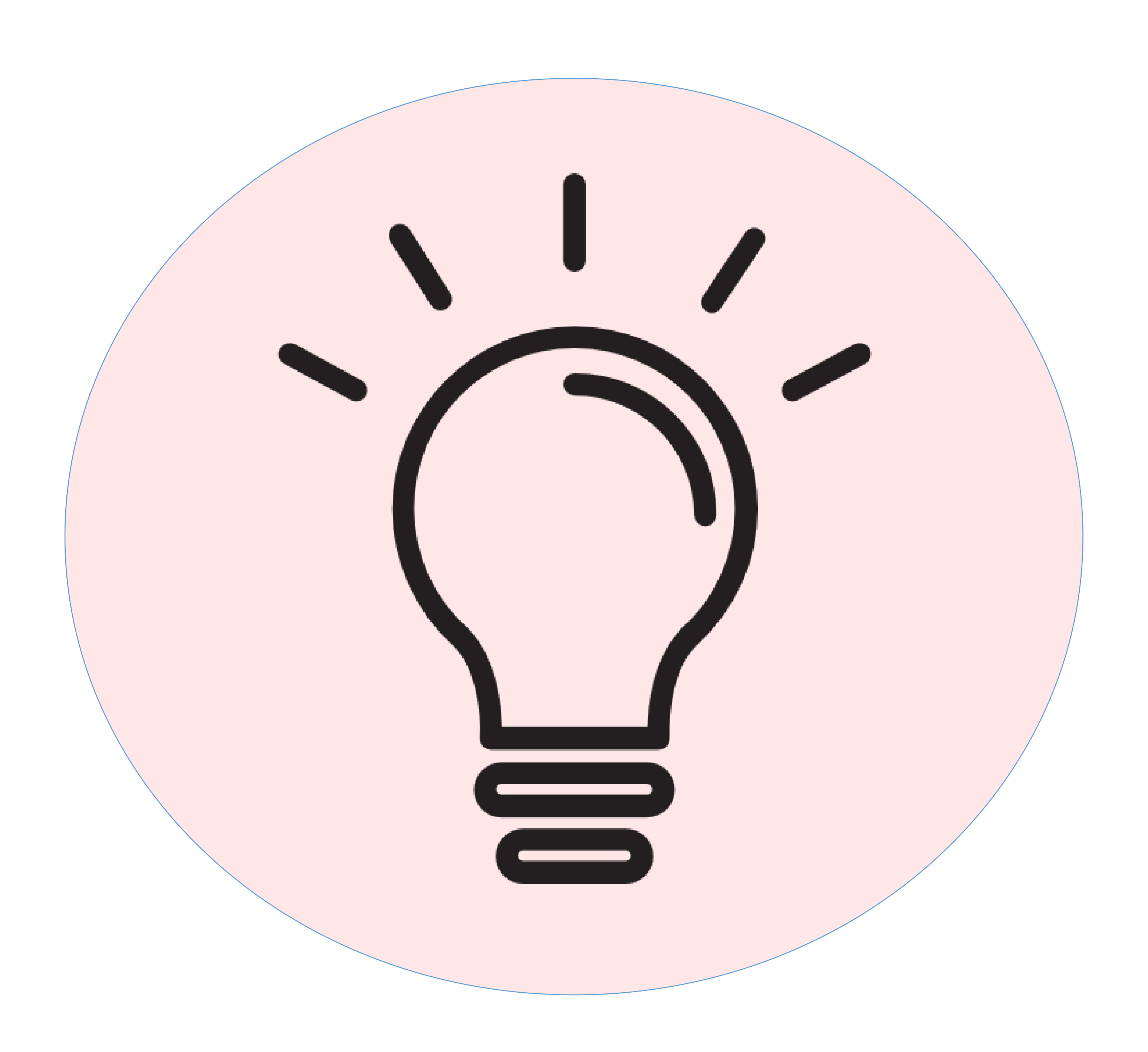
組代：黃昱翔

組員：翁宇泓、林瑞珍、徐郁茹



在現代社會人們的生活壓力巨大，出門踏青遊玩是不少人舒壓的一大選擇。而樂 Trip 這個系統的目的，在於幫助使用者處理出門玩之前的資訊收集問題，讓使用者能更加方便地規劃自己的行程，創造出一個令人難忘、獨一無二的回憶，達到緩解日常生活中遇到的各種壓力與不愉快的終極目標。





新興科技

EDS 小助手

類別：新興科技

指導老師：林金玲

組長：蔡峰睿

組代：張哲豪

組員：許語真 陳松煒



現代人的生活步調越來越快，但不是每個人都有釋放壓力的管道，人們的負面情緒的比例增高，有潛藏情緒問題的人與日俱增。AI 諮商師協作系統會捕捉使用者的表情和言語，藉此計算出情緒指數，協助民眾了解自己的情緒，並給予合適的調適方法，或協助心理諮商師提升診斷的精確度。



世新 e 點通

類別：新興科技

指導老師：邱孟佑

組長：張祖恩

組代：侯家元

組員：蔡汶融、林暐宸、周嘉淇



「世新 e 點通」為世新大學專屬的智慧 3D 地圖，有別於傳統的平面地圖，本系統為互動式地圖，使用者可以觸控屏幕中的地圖以操控吉祥物「世新虎」，瀏覽世新大學各個建築物並點擊播放介紹影片，快速獲得校園資訊，既有趣又實用！



安全駕駛



類別：新興科技

指導老師：胡碩誠

組長：高鎧柔

組代：吳律

組員：高郁雯、陳敬如、簡佑安

安全駕駛是一個為了讓汽車駕駛在駕駛過程中可以提升其保持駕駛心思所設計的一個 APP。此 APP 與樹莓派結合，以影像辨識的方法來分析駕駛人駕駛過程的狀況。使用者在駕駛過程結束後可以得到此次駕駛的分數，藉此讓使用者能為了提升分數而加強自身駕駛的品質。



百草物語

類別：新興科技

指導老師：羅梅君

組長：陳奕蓁

組代：王湘云

組員：葉寅蕾、張蕙欣、張君伃



百草物語是一款關於中草藥與臉部皮膚辨識的網頁，藉由拍照上傳的方式讓使用者能在短時間內查詢到相關的病症與解決方法。除此之外，本系統結合全台中藥房查詢功能，方便使用者快速找到與自己距離最近的中藥鋪，貼心的設計將使您省去許多資訊搜尋的時間。想要了解最詳細的中草藥知識、相關病症與解決方法、全台的中藥房位置嗎？我們的設計將一次滿足您的願望。



智能行走車



類別：新興科技

指導老師：胡碩誠

組長：翁祖益

組代：黃得恩

組員：邱泊瑄、石秉勳、秦子淮

智能行走車是一款諸多感應器的結合，使行駛更加順利與安全的人工智慧車，利用 Raspberry pi 去直接控制馬達、超音波與攝影機，實現能夠自行走動的機器車，攝影機搭配著 Intel 的 Neural Compute Stick 的輔助，加速車子對於路面標誌的判讀速度，使得車子能夠快速做出相對應的反應，超音波偵測到前方有障礙物時，可有效的避開，在物聯網盛行的時代，讓車子也能輕易地透過網路來控制。



無人駕駛仿真機器車

類別：新興科技

指導老師：林金玲

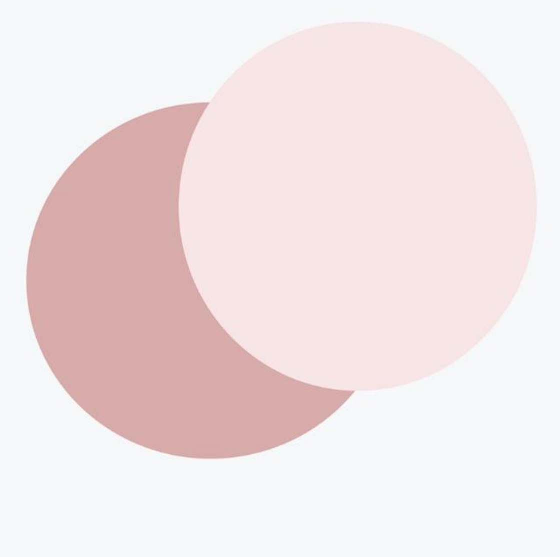
組長：黎建甫

組代：詹民麒

組員：陳亮妤、黃禹柔



隨著高科技時代的來臨，對於汽車的需求已大幅提高，汽車產業朝著自動駕駛方面發展，但由於人們對於自動駕駛仍有存疑，因此研究計畫打算利用賽車場地作為路徑，訓練安全自動駕駛，以自動駕駛最短時間安全抵達目的地為目標，驗證機器學習可以輔助自動駕駛。





無尾熊教室溫度計



類別：新興科技

指導老師：羅梅君

組長：樓子嘉

組代：劉世新

組員：邱致煊、陳曼琦、姚羿亘

在這個資訊爆炸的時代，人人都有一台智慧型手機，科技進步自然是好事，但在教育方面也出現了很大的問題，越是容易獲得資訊，學生們越是容易注意力分散。

我們小組提出了發想，要如何結合現在的科技來面對目前教學上所遇到的困難，便想到利用行為辨識的方法來檢測學生上課狀況，將影像數據化並提供給老師，使老師能夠即時掌握學生課堂學習狀況。



夢想音樂桌



類別：新興科技

指導老師：邱孟祐

組長：張宇思

組代：洪翌傑

組員：陳禹廷、許瀚升、吳芷茜

「夢想音樂桌」實現了我們對音樂互動的簡易及趣味性。現有音樂創作硬體已沿襲多時，若能把音樂桌這個全新又簡易的音樂創作硬體搬上檯面，即使不懂音樂，也能玩出自己的心得，更加喜歡音樂。



膳食平衡分析管理系統

類別：新興科技

指導老師：羅梅君

組長：姜元茜

組代：陳銘欽

組員：陳俐利、吳柏龍、李宜庭



在快節奏的生活步調中，常常因為忙碌而忽略日常飲食管理，進而導致飲食長期不均衡，且多數人往往沒時間關心自己的飲食健康。

藉由此系統能以便捷的方式協助您分析並且紀錄您當日攝取食物的營養價值，分析結果以簡單明瞭的圖表就能得知是否攝取均衡，以達到協助您改善生活繁忙造成不太均衡的飲食習慣，讓您活得更加健康，更有活力！



遺失物協尋系統



類別：新興科技

指導老師：林金玲、羅梅君

組長：洪大為

組代：李庭羽

組員：陳楷博、蕭竹雅、陳姿蓉

每個人生活中都多少有過物品遺失的經驗，在這瞬息萬變的時代，社會講求效率及便利，要如何解決耗費大量時間專注於監視畫面的問題是一大關鍵，因此本軟體取用隨處可見的監視器作為基本素材，從中找出遺失物的蛛絲馬跡，降低尋找失物的時間成本，減少身心靈的疲憊。



點名小幫手



類別：新興科技

指導老師：胡碩誠

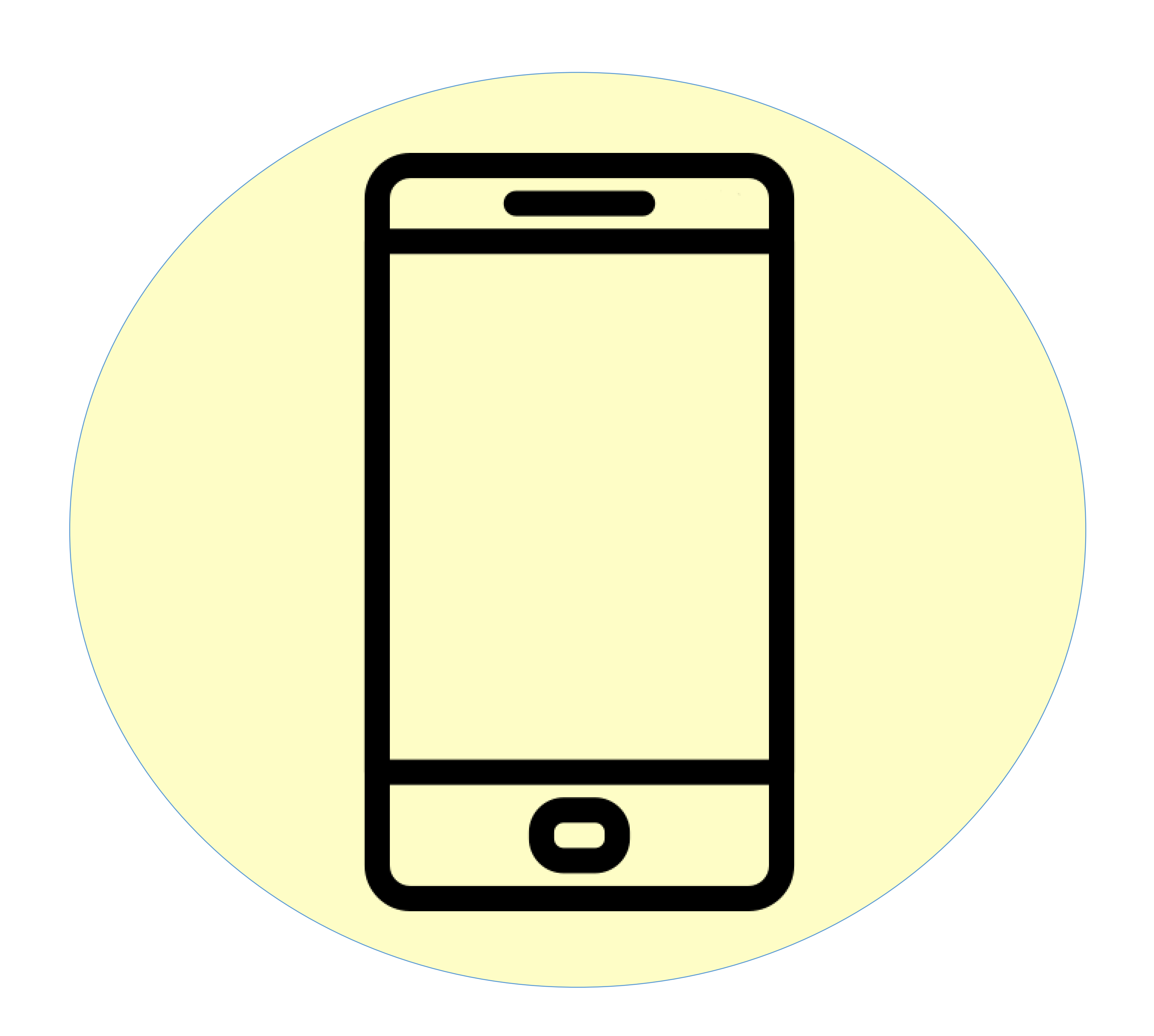
組長：邱翰森

組代：劉奕君

組員：謝芝青、李家萱

臉部辨識點名系統是為了幫助授課老師除了用簽到、喊名字點名，還能有更方便快速的方式，了解出席狀況。授課老師只需要打開軟體讓影像接收，即可獲得缺課名單、成績狀況、上課表現、缺席相關資訊的整合，讓老師能更加瞭解學生的各種狀況進而讓老師與學生上課的成效提升。





手持裝置

AR 虛擬開關

類別：手持裝置

指導老師：邱孟佑

組長：管俊文

組代：許哲睿

組員：冼宗漢、張岑光、林俊翰



由於近年來節能減碳環保議題日漸抬頭，室內一般的電力系統沒辦法進行自動節約斷電，所以我們想設計出一個能自動節約斷電的系統，響應節能減碳環保愛地球。加上虛擬 AR 開關比起以往傳統手機上的開關更加清楚與生動，虛擬 AR 開關也可以減少實體開關的使用，增加實體開關的使用年限。



Better Barter



類別：手持裝置

指導老師：梁成明

組長：吳宜靜

組代：劉昱希

組員：原啟賢、林秉毅

是否還在煩惱家中雜物如何處理嗎？ Better Barter 是您優先選擇的平台，動手 3 分鐘就能以物易物，讓每件物品重新獲得生命力。

這個平台主要是讓賣不出去的物件能有更好的延續與利用，除了可以在平台上挖寶，還可以減少浪費。



EAT 點靈



類別：手持裝置

指導老師：陳怡彰

組長：李孟儒

組代：李泓諭

組員：林心平 、梁佳貞、李政洋

在科技當道的年代，食衣住行都與科技密不可分。而在食的部分，往往可能因為人為的疏失而大幅降低了整個點餐流程的效率。

本組針對現今人工點餐方式的缺失，用『Eat 點靈』這個系統做出了改善。

希望能藉此降低人力成本，並達到零錯誤率的點餐成效。



IN-AR 室內導航

類別：手持裝置

指導老師：胡碩誠

組長：吾宣廷

組代：盧俞瑄

組員：陳鴻文、陳可婕、曾靖翔



現今，定位服務已經廣泛應用於生活中，在戶外時能夠透過 GPS 定位，而處於室內僅能依靠平面導覽圖或是指標指引，因此我們決定針對校內室內場域，設計出一款利用 AR 實境技術的室內定位系統，而此 APP 也能查詢各樓層辦公室資訊，利用這個 APP 可以讓使用者方便迅速的了解室內環境。



Life For Fun



類別：手持裝置

指導老師：陳育亮

組長：紀安哲

組代：徐名嶸

組員：林榆恩、林家誠

現今社會網路的發達與普及，人手一機的生活與社群軟體脫離不開，然而這些社群軟體並沒有足夠的吸引力讓使用者有持續不斷發佈貼文的動力。本次專題將生活中食衣住行各方面活動與「成就地圖」做結合，為使用者增添出遊活動樂趣，並邀請好友一起達成各種成就分享生活。



Manager Shift



類別：手持裝置

指導老師：吳瑞堯

組長：王少甫

組代：鄭威得

組員：翁儀庭、葉盛哲、陳怡蓁

在各大行業的店長，對於自己店內排班還是透過傳統紙本的方式，並且沒有一個完善的系統程式或溝通平台，去給計時員工有個能讓自己掌握班表、工作時數、薪資狀況等情形，因此我們去發掘這一塊，讓更多的店家主管與計時員工，都能很方便的使用電子化班表，共同經營下去。



Master Fun



類別：手持裝置

指導老師：劉育津

組長：陳昱宏

組代：黃泓鈞

組員：林元雅、王嘉妤、阮鈺婷

在這所有東西快速進步的時代，時代的鴻溝不會縮小，反而只會越來越大。拉近人與人之間距離最好的方式無疑是良性對話，而其中最快的方式，就是用「梗」來引起雙方的共鳴啦！這個是挺難的沒錯，但現在不難了，因為「Master Fun」出現了！「Master Fun」讓你對所有梗瞭如指掌，提高對現在流行的敏銳度，讓你跟流行不脫節！時代在走，橋梁要有，「Master Fun」，消滅代溝！



RONI

類別：手持裝置

指導老師：陳怡彰

組長：林俊佑

組代：買湘絨

組員：陳彥儒、李方妤、張碩



RONI 是一款為路跑特製的 APP，主旨是節省資源浪費，減少人力資源的浪費，跟目前市面上的 APP 相比，不但提供參與方賽事資訊，更增加了 QRcode 便利當日檢錄，另外更提供主辦方個人數據，不只能觀察參與率更添加活動反饋功能，提升每次活動的素質，讓就算是第一次參與路跑的人也能立刻上手，讓路跑成為我們生活中的必須運動。



小白兔勇者

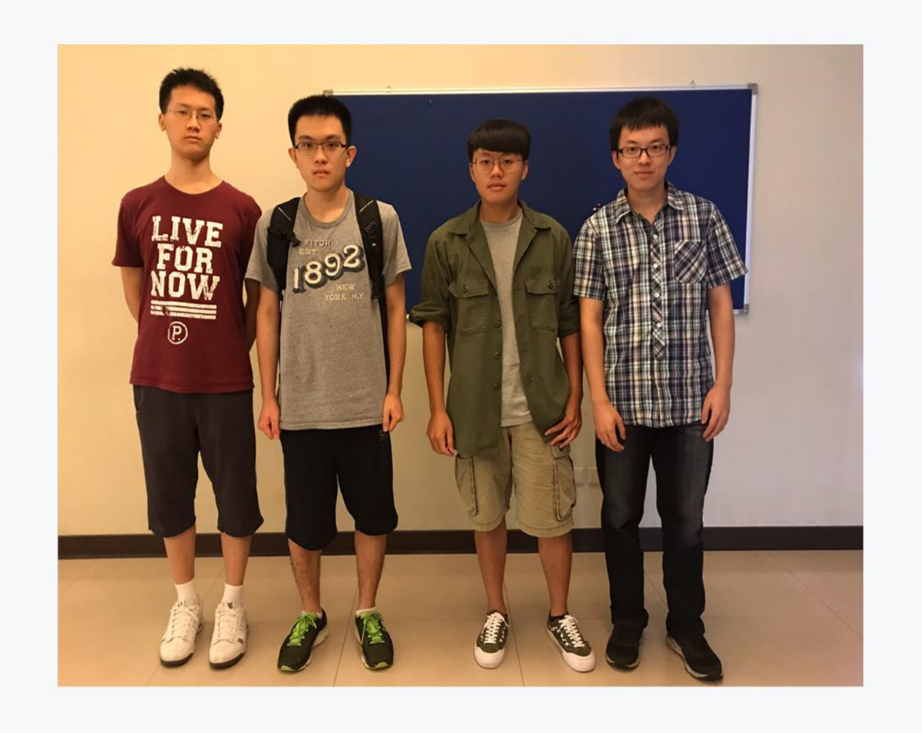
類別：手持裝置

指導老師：郭展盛

組長：王景弘

組代：蕭博允

組員：段承佑、陳顯群



小白兔勇者是一款休閒類型的手機遊戲，玩家可以藉由左右傾斜螢幕來控制小白兔的跳躍方向直到取得物品後抵達下一關。

在體驗這些關卡且需動點腦筋的過程當中，遊戲中同時有成就系統可以讓玩家挑戰，使玩家可以享受破關與達成成就時的樂趣。同時也能藉此打發生活中短暫的休閒時光。



郵你真好

類別：手持裝置

指導老師：劉育津

組長：丁姿予

組代：林蓁妤

組員：許珈寧、吳岳霖



隨著近年網購電商平台的盛行，多數民眾開始適應網路購物、線上代購等網路服務，呈現物流量運輸增加趨勢，大幅影響了物流業營運及日常生活，因此郵務相關等大數據資料分析，將會扮演著社會創新發展相當重要的角色。為了推動郵政「智慧物流」及「數位轉型」發展，所以我們運用數據分析並將其應用程式化，希望帶來更便利的郵務服務。



夢

類別：手持裝置

指導老師：劉嘉傑

組長：謝宜靜

組代：吳聖文

組員：吳晉德、鄭峻杰、林俞均



每個人都有夢想，讓自己變的更美麗，夢 app 是一款介紹基本保養和化妝品種類的 app，讓化妝新手能更加了解怎麼挑選適合自己的產品，裡面還有推薦各大開價品牌好用的產品給大家參考，世界上沒有醜女人，只有懶女人，人人都可以變漂亮更有自信！



譯・識

類別：手持裝置

指導老師：劉嘉傑

組長：吳峙緯

組代：周軒卉

組員：蘇莉晴、劉銘晟



現代人工作繁忙時，找資料必須爬文，非常耗時，因此我們使用每支手機都有的相機功能，拍照後上傳即可得到資訊，使工作效率變得更好。

將「翻譯」、「辨識」各取其中一字，取自諧音「意識」，表達我們的理念和想做的東西可以帶來新的影響。





互動遊戲

Annihilate Enemy



類別：互動遊戲

指導老師：邱孟佑

組長：蘇意雯

組代：陳祐順

組員：陳雅婷、陳俐安、柯雨彤

Annihilate Enemy(殲滅敵人) 是一款刺激的互動遊戲，玩家在小島上透過按鍵操控左右進行發射子彈的動作，擊中目標即可獲得分數。在固定的時間內盡可能的殲滅海盜船，且要避開突然冒出來的海洋生物。如何在這場混亂中贏得高分，命運掌握在你手中。



Apollo 19

類別：互動遊戲
指導老師：邱孟佑
組長：游羽玄
組代：李家豪
組員：許舒涵、郭家妤、王品茹



我們的 Apollo 19 屬於藝術互動裝置設計，搭上 Kinect 動態體感互動，帶給觀眾不同以往的體驗。透過世新大學管理學院旁的媒體大樓一樓的曲面螢幕做互動裝置設計，利用 Unity3D 加上 3D MAX 搭上動態體感 Kinect，讓來參觀的民眾，能跟螢幕做互動，讓展覽不再是單純平面或紙張宣傳，能適用在各大類展覽，提升來參展的目光。



心劫

類別：互動遊戲
指導老師：鄭武堯
組長：楊上誼
組代：陳芊穎
組員：林宏彥、陳婕恩、蔡晏如



心劫是一款解謎的逃脫遊戲，具有豐富故事性是我們製作遊戲的特色之一，恐怖、緊張感使玩家更能進入情境當中。

為何被綁架？身處在何處？

來一探究竟吧



時·空

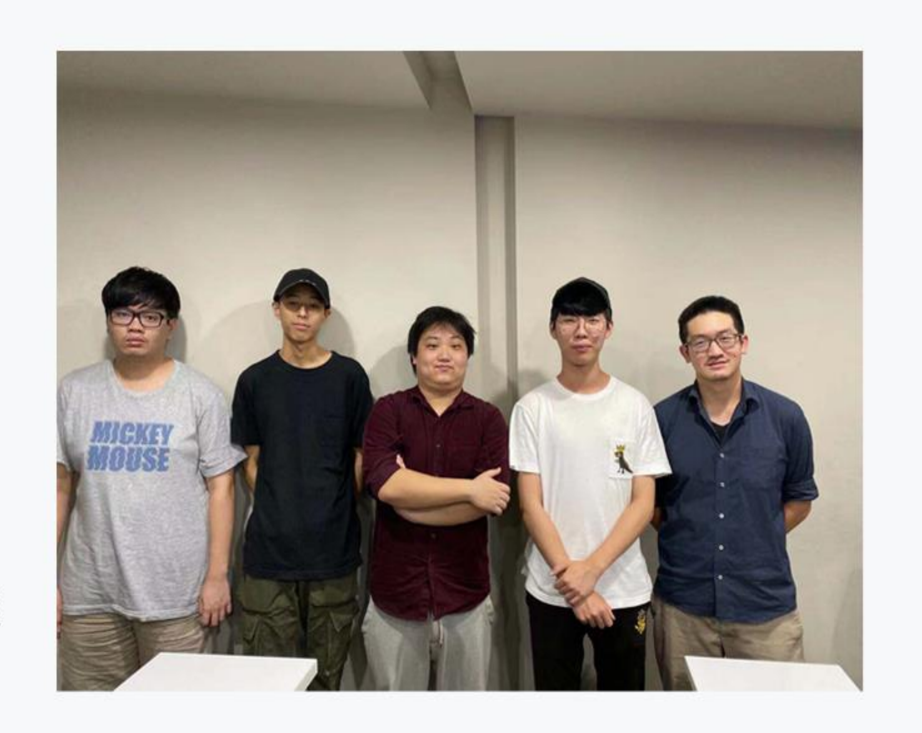
類別：互動遊戲

指導老師：鄭武堯

組長：王是瑞

組代：黃誠

組員：陳灝、周俊霖、任俊臣



遊戲講述了作爲時空獵人的主人公，通過時空冒險解決一個又一個的客戶契約。在冒險途中運用自己強大的武力（當然強不強大取決於操作者您）披荊斬棘突破重重難關的冒險故事。游戲的特色在於多元的敵人與豐富的打擊體驗。



雪峰計劃

類別：互動遊戲

指導老師：鄭武堯

組長：許祐豪

組代：陳致瑋

組員：張家齊、王少邦、許瑋桓



為了竊取雪峰石變賣而潛入博物館館內的主角，在觸摸到了雪峰石後，因不明原因竟傳送到了 60 年前的異空間，該地的模樣竟是馬廷英故居的模樣，而雪峰石正是以馬廷英字號－雪峰而命名的，這個巧合與面前這棟屋子是否埋藏著甚麼秘密或關聯呢？主角又該如何回到回本的世界呢？



尋憶

Found Memory

類別：互動遊戲

指導老師：許智舜

組長：高鈺翔

組代：陳盈錡

組員：李瑞鴻、賴佳郁



一覺醒來卻發現一切的事物都不記得，眼前有著一台睡眠儀器，在感覺有些熟悉又陌生的房間裡，探索著曾經的生活點滴。透過家中的各個線索，了解自己發生了什麼…在一本又一本的日記中，寫著看似真相的內容，卻又讓人思考著留下日記的意圖是？

以近未來的儀器作為劇情的開端，故事的場景是自己的家庭，在眾所皆知的物品中，找出關鍵的線索，究竟我們是在尋找自己失去的記憶？亦或是過去的回憶？



躲避球生

類別：互動遊戲

指導老師：鄭武堯

組長：張樂水

組代：蔡森羽

組員：王子安、陳政佑



喜歡射擊遊戲卻苦於無法上手嗎？厭倦了因為準度硬實力不足而被老手盡情欺負嗎？那麼躲避球生就是射擊遊戲玩家的新好選擇。

不管你是射擊老手還是新手，都能在躲避球生中獲得更新穎的遊戲體驗及多人連線同遊的樂趣。遊戲中有更多不只是射擊的手段，來讓你擊敗敵人，並且保證全程充滿歡樂，讓對戰中生者得意，死者開心。



RHINOSHIELD

犀牛盾防摔手機殼領導品牌



啡音·Café







T STAR

台湾之星